

# Products & Content

Überblick Alpha Thinx Products & Content

## Alexander Schuch

### Director Products & Content

- tele.ring/ Product Manager WAP - Portal & mCommerce/ 00
- Connect Austria/ Product Manager Internet/ 96 - 99
- MCB Consult/ Web Editor/ 95 - 96
- Magister der Wirtschaftswissenschaften, Universität Wien
- Studium Management/ Aviation, University of Nebraska, Omaha



## Hans Wu

### Manager Products & Content

- FM4/ Koordinator Neue Medien/  
94 - 00  
(Mitglied im Gründungsteam)
- ORF/ ZDF Gestaltung und Regie/  
95 - 99  
(ua ORF Jugendredaktion 95 - 97)
- Ö1/ Ö3/ diverse Printmedien (ua  
Standard)/ Autor und Redakteur,  
Schwerpunkte Jugendkultur,  
Games, Popmusik, Neue Medien,  
Cyberculture/ 91 - 00
- Juror beim Prix Ars Electronica  
2000



## Sonja Weinstabel

### Manager Products & Content

- TIV Privatfernsehen/ Redakteurin der Sendung IT/ 00
- Reichl & Partner/ DTP - Publisher/ 95 - 98
- Lintas/ Initiative Media/ Kontakter/ Media Beratung/ 94 - 95
- Austria 3 TBWA/ Media Beratung/ 91 - 94
- Multimedia Producer Diploma SAE Technology College



## Michaela Amort

### Manager Products & Content

- R.Ø.S.A. Internet Concept and Creation, Office Wien / Managing Director / 00
- max.mobil. / Managerin Internet / 99
- Racon EDV / Web Konzeption, Screendesign, Projektmanagement / 96 - 99
- The Thing Vienna / Aufbau, Konzept, Realisation, Redaktion und Projektleitung diverser Kunst- und Kultur Websites / 96 - 99
- Mag.phil. Universität Wien, Dr.phil. Universität für angewandte Kunst Wien



## Max Kossatz

### Manager Products & Content

- R.Ø.S.A. Internet Concept and Creation, Office Wien / Technical Director / 99 - 00
- THE THING New York / Inhaber, CTO / 97 - 98
- The Thing Vienna / Inhaber, CTO / 92 - 97
- Diverse Ausstellungen / Projekte im Bereich Kunst mit neuen Medien
- Seit 1990 am Internet
- Studium Visuelle Mediengestaltung

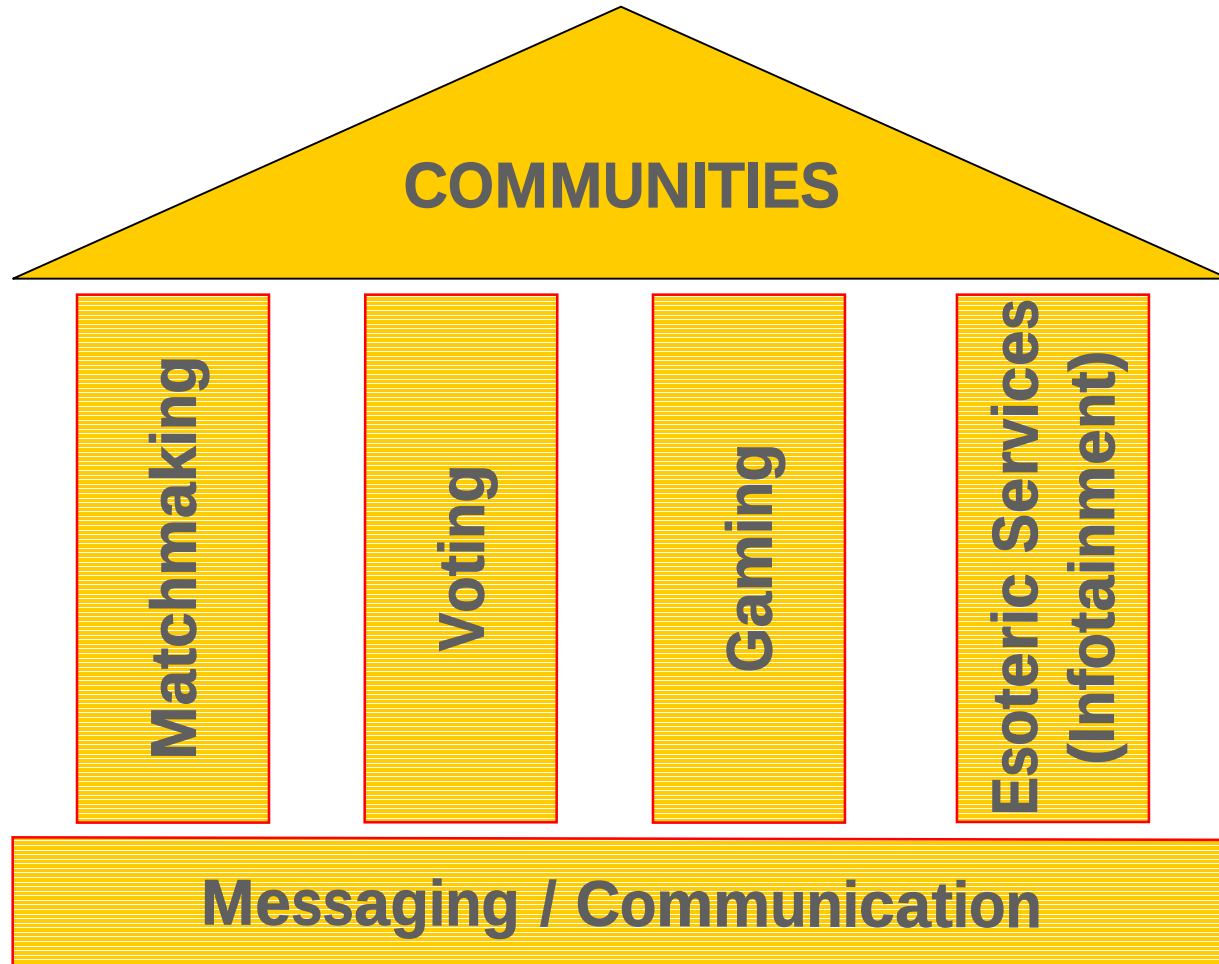


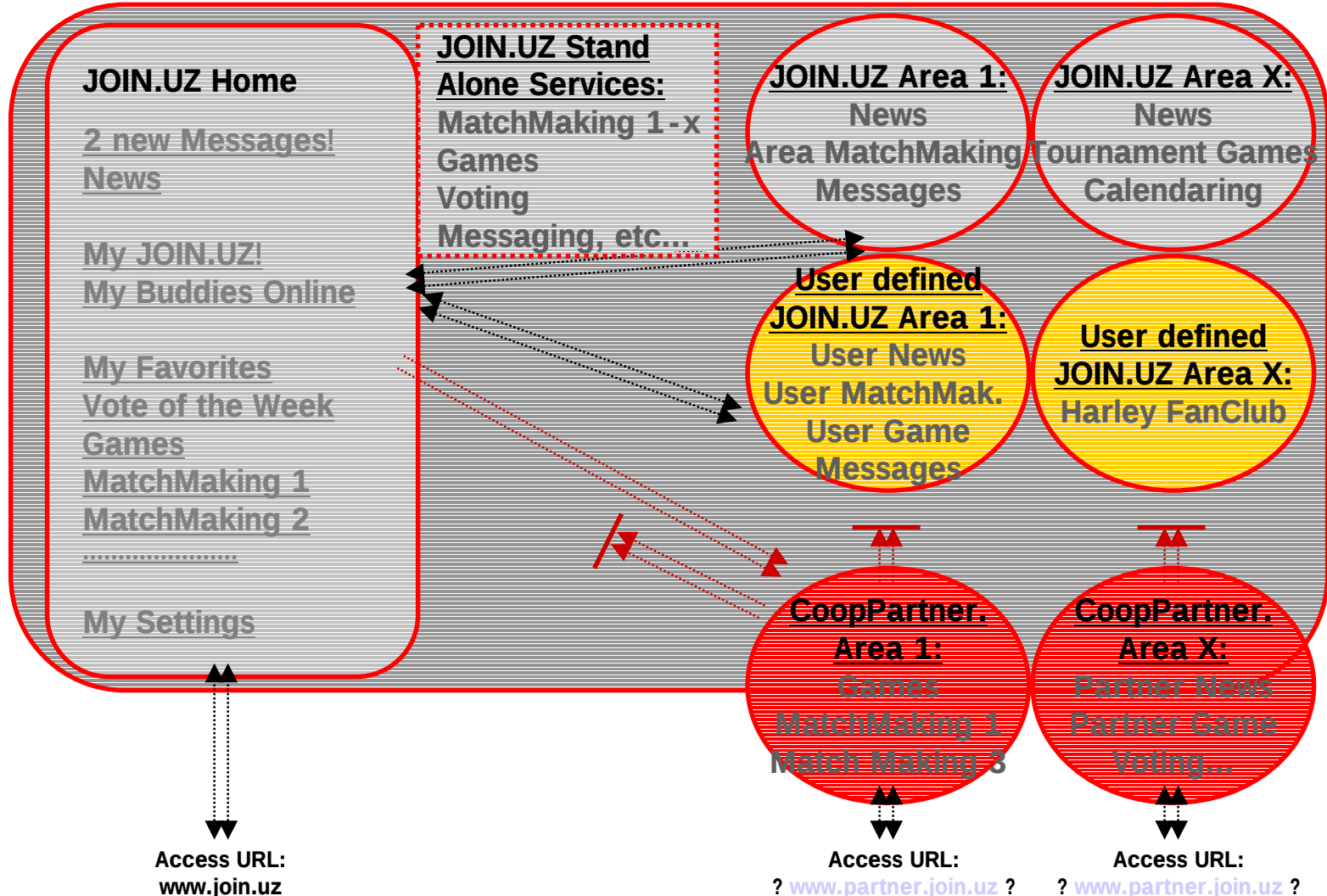
# ÜBERSICHT

**Hauptbereiche JOIN.UZ Services**

**Beschreibungen Einzelbereiche**

**Überblick & Ausblick Launchplan**





# Messaging / Communication

### **MESSAGING**

- Basisdienst für Services und eigene Servicemöglichkeiten.

### **INSTANT MESSAGING**

- Nachrichten an andere User, mit GPRS auch instant

### **BUDDIES / BANS**

- Freunde bevorzugen, „unerwünschte“ Personen vermeiden

### **CALENDARING**

- privater, öffentlicher Kalender, Zeitpunkte für Tournaments

### **CHAT**

- Text, Voice, Symbol, Player, Kibitz

### **BLACKBOARD / FORUM**

- Nachrichten an die eigene Community

# Match Making

### Übersicht

- Alpha Thinx bringt mittels Match Making Leute mit gleichen Interessen oder Vorhaben zusammen.
- Generische MatchMaking - Engine Services für zusätzliche MatchMaking Services
- Universell einsetzbar auf der JoinUz Plattform!  
z.B. Games - MatchMaking

### FlirtAlert

- Wähle einen deiner Avatare aus
- Gib deine Suchkriterien an (Alter, Geschlecht, Location)
- Starte Suche, entscheide dich für ein Chat mit dem Match
- Chat erfolgt über eine Voice Conference/Call!

### Fakten

- Instant Suchergebnis, Instant Fun!
- Verschiedene Chat Topics an verschiedenen Tagen & Zeiten!
- WAP - Suche & Voice Call ist anonym!

### MeetMe

- Wähle einen deiner Avatare aus
- Gib deine Suchkriterien an (Vorhaben, Ort, Zeit, Alter, Geschlecht)
- Starte Suche, wähle aus max. 5 Ergebnissen aus
- Vereinbare einen Treffpunkt mit gewünschtem Partner über Mail

### Fakten

- Finde Freizeitpartner!
- Offline - Suche auch über mehrere Wochen!
- Suche ist anonym!

### CU

- Gib deine Suchkriterien an (Vorhaben, Alter, Geschlecht)
- Wähle aus vorgegebenen Treff- , Zeitpunkten aus
- Kontakt erfolgt am Treffpunkt über Voice Conference Call

### Fakten

- Keine Registrierung notwendig!
- Promotion - Tool für Neukunden - Akquisition!
- Suche ist anonym!

# Voting

*„Voting, das Sprachrohr der User!“*

### JOIN.UZ - VOTINGS

- Votings auf der Join.Uz Wapsite

### COMMUNITY - VOTINGS

- Eigene Community Voting

### EVENT - VOTINGS

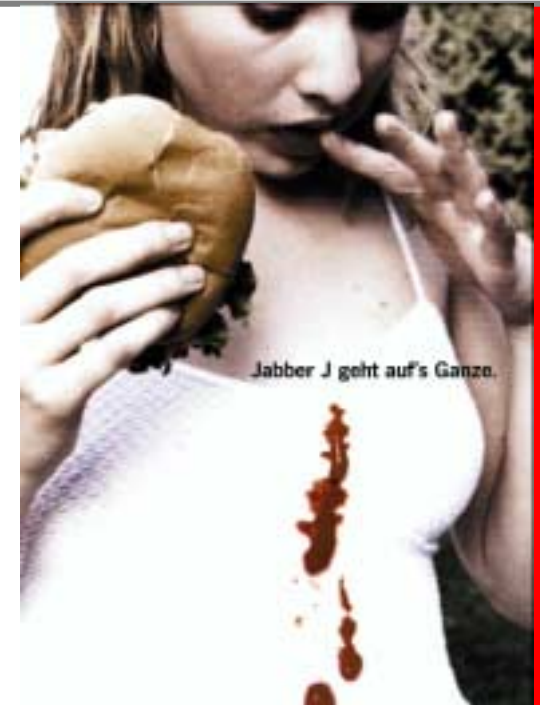
- z.B: bester SnowBoarder auf Boarder - Veranstaltung

### Fakten

- Generische Voting - Applikation - ermöglicht flexible und schnelle Umsetzung von neuen, zusätzlichen Votings

### Beispiel narratives Voting: *„Hilf Jabber J. !“*

- Interaktive Geschichte durch Voting
- User generieren Lebenslauf einer fiktiven Figur
- Marketingtool: Kunden - Akquirierung & - Bindung



# Gaming

### Vision

- Bring back Games to Real Life!

### Strategie

- Step for Step
- vom Einfachen zum Komplexen
- vom Bekannten zum Unbekannten

### Ausgewogener Content-Mix

- vom 5 min - Quickie bis zum mehrwöchigen Kampagnen - Spiel
- Explorativ
- Simulativ
- Narrativ
- Kompetitiv

### VETO

- Spieler erziehen ein Kind
- Beispiel
  - „Sie ertappen Ihr Kind beim...“
  - „Ihr Kind hat gerade...“



### Fakten

- narratives Spiel - Zielgruppe Frauen
- Basiert auf dem Prinzip des Hypertexts
- Einzelspieler und Zweispielerversion
- Content editierbar z.B. Psychotest

### DeinKandidat

- Spieler trainieren einen Kandidaten
- für die große Quizshow
- Quizshow 1x/Woche
- Akteure der Show sind die Kandidaten
- Gewinn: Geld
- Beispiel: „Wie heißt Columbo mit Vorname?“
  - Peter, Max oder Philip



### Fakten

- Lernen - Handeln - Erziehen - Gruppen bilden
  - Inhalte selbst bestimmen
- The Content is in your Brain!

### Turniere

- Fünf Turnierformen sind definiert
- Zwei Turnierformen werden bis April gelauncht
- Marathon System + Mehrkampf System
- Jedes Game kann eingebunden werden
- Die Community kann eigene Turniere organisieren
- Selektive Turniere für Spielerklassen und Communitys
- Special Competitions: Ein Extra - Highscore für Länderkämpfe oder Community - Fights

### Massive Multi Moorhuhnplayer



- EASY GAME
  - Moorhühner aufziehen: Trainieren, Pflegen, Unterrichten
  - Instant Gaming: Spielbar per WAP und SMS
- COMPLEX WORLD
  - Ökonomie als Game Balance System
- Interaktionssystem zwischen Züchter und Moorhühner

### Fakten

- Multiuser
- WAP/SMS und WEB



# **Esoteric Services Mobile Guru**

***„Esoteric Services sind sehr beliebt, vor allem in der weiblichen Zielgruppe!“***

### **Name Game**

- Überprüfe, ob Dein Flirt im Lokal zu Dir paßt!

### **Starlights**

- Jede Woche neu: Deine Astro - Vorschau und chinesisches Horoskop!

### **Instant Karma**

- Die Texte dieser Karten helfen Dir bei Entscheidungen!

### **Cookies**

- Erheitere Deinen Tag durch täglich neue Sprüche!

# Communities

### Kriterien für Communities

- Vertrauen/persönliche Kontakte
- Selbstbestimmung/freiwillige Mitgliedschaft
- Persönlicher Einsatz, persönliche Meinung, Subjektivität, Streit/Diskurs
- Emotionale Bindung
- Aktion/Reaktion – Interaktion
- Gemeinsame Codes/Abgrenzung
- Akteure, Opinionleader, Persönlichkeiten
- Veränderbares Regelwerk

### Shared Folder

- **Die Benutzer haben die Möglichkeit, Information für andere Benutzer zur Verfügung zu stellen**  
Somit hat jeder Benutzer die Möglichkeit, auf sich aufmerksam zu machen.
- **Diese Information wird in „Folders“ abgelegt.**  
Folders sind Verzeichnisse, die andere Objekte (Messages, Klingeltöne, Kalendereinträge, MP3 - Files, etc.) aber auch andere Folder enthalten können.
- **Rechteverwaltung erfolgt durch den Besitzer.**  
Besitzer können bestimmen, wer Zugriff auf ihre Folder hat und wer Information in die Folder ablegen darf.

### Shared Folder

- **Benachrichtigungsmodi frei einstellbar**

Besitzer aber auch Benützer eines Folders können festlegen wie und ob sie über neue Information in einem Folder benachrichtigt werden wollen (z.b. SMS).

- **Verschiedene „Message - Objekte“**

Es gibt verschiedenste Objekte, die in einem Folder abgelegt werden können. Jedes Objekt hat eine eindeutige Kennung, die es den Benutzern des Folder ermöglicht, sofort zu erkennen um welche Art von Objekt es sich handelt.

### Shared Folder

- **Vernetzung der Folder**

Jeder Besitzer eines Folders kann diesen als Objekt in andere Shared Folder stellen.

- **Natürlich wachsende Struktur**

Durch dieses Verlinken der Folder entsteht eine Art „Filesystem“, das eine Struktur, wie z.b. Yahoo ergeben kann (aber nicht muss).

### Objekte in Shared Folders

|                   |                     |                     |                            |                 |            |        |
|-------------------|---------------------|---------------------|----------------------------|-----------------|------------|--------|
| Chat              | Text                | Symbol              | Phrases                    | Voice           | Player     | Kibitz |
| Messages          | Einladungen         | Kalenderobj./Events |                            | System          | Grußkarten |        |
|                   | Vordef. Messages    | Freetext            | Voice Nachr/Greeting Cards |                 |            |        |
| Voting/<br>Rating | Question of the day | Kibitz              | Spiel                      | Service         |            |        |
| Calendar          | Personal Calendar   | Public Calendar     |                            |                 |            |        |
| Media             | Blackboard - Forum  | News                | Links                      | Kontaktadressen |            |        |
|                   | MP3 - Files         | Logos               | Klingeltöne                |                 |            |        |
| Matchmaking       | Events              | Ausflüge            | Meetings                   |                 |            |        |
| Buddies/Bans      |                     |                     |                            |                 |            |        |

# Launchplan

### Messaging / Communication

- |                                         |          |
|-----------------------------------------|----------|
| ■ Messaging Funktionalität              | Dez 2000 |
| ■ Erweiterte Messaging Funktionalitäten | Mai 2001 |

### Matchmaking

- |                                                         |          |
|---------------------------------------------------------|----------|
| ■ 2x Matchmaking Services für Enduser                   | Jun 2001 |
| ■ 1x Spezial MatchMaking Service<br>für Event - Einsatz | Q3 2001  |

### Voting

- |                                       |          |
|---------------------------------------|----------|
| ■ Event - Votings (laufend)           | Dez 2000 |
| ■ Weekly Votings                      | Mar 2001 |
| ■ Join.Uz Voting mit virtueller Figur | Apr 2000 |

### Gaming

- Start mit Soft Launch  
5 Single User Games Dez 2000
- Launches von 10 - 15 zusätzlichen  
Sing/Dual/Multi User Games Jän - Sep  
2001
- Veranstaltung von Multi User Turnieren Q3/4 2001

### Esoteric Services

- 4 Esoteric Services Dez 2000
- 2 zusätzliche Esoteric Services Feb/Mär  
2001

### Communities

- Umfassende Community Funktionalitäten für User
- Community MatchMaking für Community Manager

Q3 2001

Q3 2001

### Messaging / Communication

- Make & Share Klingeltöne, Logos Q4 2001
- ICQ Messaging Q2 2002

### Matchmaking

- LBS Chat MatchMaker Q4 2001
- International LBS Travel MatchMaker Q3 2000

### Voting

- Listen & Vote the Music! Q4 2001
- Sing & Vote Handy Karaoke Q2 2002
- International LBS Travel Location Voting Q3 2002

### Gaming

- Ca. 2 - 4 Games pro Monat monatlich
- Externe Games mit Partnern (monatlich) Q3/4 2001

### Esoteric Services (Mobile Guru)

- Ca. 1 Esoteric/Astro Service pro 2 Monate Q4 2000

### Communities

- Wer ist Online?  
(Community Members, Buddies) Q4 2001
- Share Communities  
mit anderen Communities Q4 2001
- LBS - Buddy Liste Q4 2001
- Handy - Napster Q3/4 2002

# ANHANG

Weitere Spielekonzepte

### Ballistic Brothers

- Kein Spiel für gestresste Schützen. Berechne Deinen Schuss gut, es könnte Dein letzter sein !
- Bewährtes Spielprinzip: 2 Kanoniere beschießen sich
- Jeder Spieler muss dafür Schusswinkel und Geschossgeschwindigkeit eingeben
- Der bessere Ballistiker gewinnt



### Elevator



- Rauf oder runter, das ist hier die Frage!
- Jeder Spieler steigt in den Aufzug ein und muß in ein bestimmtes Stockwerk
- Mehrheitsentscheid bestimmt die Richtung
- Wer in „seinem“ Stockwerk angekommen ist, hat gewonnen
- Persistentes Multi User Game
- Permanenter Spielereinstieg

### BorderCross

- Simulationsspiel
- Snowboard - Hindernislauf
- Richtung und Geschwindigkeit bestimmen
- Schnellster gewinnt



### BoarderJump

- Simulationsspiel
- Wahl des Boarders und des
- Boards wichtig
- Snowboard - Springwettbewerb
- 3 Durchgänge
- Der weiteste Sprung gewinnt



### Slice Them Up

- 2 Samurais treffen aufeinander
- Es kommt zum unvermeidlichen Kampf.  
Entscheide Dich für den richtigen Schwertstreich,  
und Du wirst in Ehre siegen!
- Kampfspiel mit „Schere, Stein, Papier“-  
Mechanismus
- Comicstripartiger Spielablauf
- Content editierbar
- Andere Themen:  
Boxen, Karate, Fechten etc.



### Lifeboat

- Ein Luxusdampfer geht unter und alle müssen schleunigst von Bord.
- Wer rettet die meisten Passagiere?
- 2 Spieler müssen jeweils eine gewisse Anzahl Passagiere retten.
- Es muss immer ein Rettungsboot gefüllt werden
- Ist das Boot übervoll, gehen alle Passagiere verloren.
- Wieviel wird wohl der andere hineinsetzen?



### Zaubern

- Spieler “zaubern” gegeneinander
- Zaubersprüche müssen richtig kombiniert werden
- Mit Stickern stecken die Zauberer im realen Raum ihr Revier ab
- Die Sticker sind mit Zaubersprüchen versehen
- Gegnerische Zauberer können versuchen, das Revier zu erobern
- Besitzer wird per SMS informiert, dass sein Sticker angegriffen wird
- Spieler können selbst Zaubersprüche erfinden



### Everest



- Spieler besteigen gemeinsam den Mount Everest
- Auf dem Weg begegnen sie Bergbewohnern: Ötzi, Messner, Steinböcke, Weise, etc.
- Spieler beantworten Multiple - Choice - Fragen und dürfen dann weiter den Berg erklimmen
- Damit sie nicht abstürzen, müssen sie Seilschaften bilden
- Spieler senden dazu SMS mit MSISDN ihrer Freunde ans System - Schneeballsystem

### People Puzzle

- Puzzle - Teile einer bekannten Persönlichkeit werden in mehreren Medien verteilt
- Spieler müssen diese Teile finden und sammeln
- Jeder Spieler kann nur ein Teil besitzen
- Spieler müssen untereinander Verknüpfungen herstellen um das komplette Puzzle zu haben (via SMS oder WAP)
- Wer zuerst mit allen Teilen verbunden ist, hat gewonnen

